

# マルチメディア時代の著作権

平野 聖

## Copyright in Multimedia Era

Kiyoshi HIRANO

キーワード：著作権，知的財産権，マルチメディア

### 概要

マルチメディア時代を迎えて、適切な対応が困難となった著作権の現状の分析と、望ましい権利保護のあり方について提言する。

#### 1. はじめに

1998年6月23日に放映されたNHKテレビ番組「クローズアップ現代」は、「キュービーが日本企業を訴えた・日米知的所有権紛争」と題して、米国が日本をターゲットとする知的財産権とりわけ著作権がらみの紛争が多発している実態をなまなましく紹介していた。タイトルに言う「キュービー」とは、ローズ・オニールという米国女性が1909年に創作したキュービッドのイラストレーションのことで、これに類似した絵柄、マーク、マスコット人形等を使用している日本の複数の企業が著作権侵害として訴訟を起こされているとのことである。しかもその損害賠償金額が最高で1億円もの巨額に上っているがゆえに、被告企業側はいずれもとまどいと怒りを隠せない様子であった。ちなみに、ローズ・オニールの著作権管理団体側は、キュービーの著作権は2005年まで存続すると主張し、日本企業の著作権侵害については最近になるまで関知しなかったとしている。この番組では、「キュービー事件」に見られるような日米双方の著作権に対する意識の食い違いに始まり、コンピ

ュータソフトの違法コピーやデジタル化権といった話題を取り上げ、インターネット普及期を迎え企業のみならず一市民ですら知らず知らずのうちに著作権法違反を犯したとして告発されかねない我々の生活ぶりに警鐘を鳴らしていた。なお、番組解説者の紋谷暢男成蹊大学教授によれば、我が国を始めアジア各国における知的財産権等の権利軽視の気風は、農耕民族であることに由来し、「良いアイデア」は共通の情報として力を合わせて働く仲間に広めた方が収穫量の増加を導き、ひいてはアイデアを出した当事者も含めたみんなの幸福に繋がるといった考えからきているとのことである。

本稿では、急速なインターネットの普及等に見られる情報のデジタル化、グローバル化に伴い上記のような問題を今後一層招来しかねないがゆえに再検討を迫られている「マルチメディア時代の著作権」のあり方を、静止画、動画といった映像情報（＝美術の著作物）を中心に論ずるものである。

#### 2. マルチメディア時代の到来

マスコミにマルチメディアという言葉が登場して久しいが、インターネットの浸透ともあいまってすっかり日常生活に定着したようだ。しかし、あらためてマルチメディアとは何かと問われると答えに窮する。小論においてはとりあえずマルチメディアの定義を、文化庁に倣い、「文字、音、静止画、動画等の多様な表現形態

(平成10年9月17日受理)

川崎医療短期大学 医用デザイン科  
Department of Medical Illustration and Designing,  
Kawasaki College of Allied Health Professions

を、デジタル技術を用いて統合した伝達媒体またはその利用手段で、インタラクティブ（双方向のあるいは対話的）に操作できる環境<sup>1)</sup>としておく。マルチメディアの流通形態は、FD、CD-ROM等のパッケージ型ソフトとインターネットのホームページ等の通信ネットワーク型ソフトの2種類に分類されるが、著作権の観点からは、現在のところ特に相違はないものと考えられる。今後、通信ネットワーク型ソフトにおいてインタラクティブな面が高度に発達し、視聴者（アクセスする者）参加型の作品や番組制作が当り前の時代ともなれば、例えば、著者はだれかといった別種の問題が生じ得よう。権利の帰属については、現在でもすでに問題が生じ始めている。マルチメディアは多数の個人が関わりながら、制作されることが多いため、著作権も複数の個人の共有となったり、一定の要件を満たした場合は法人著作となったり様々である。契約によって決められるのが基本ではあるが、映画と同様に企画・制作の主体者の役割やその介在により制作される部分が多いものと考えられ、彼等に権利を集中的に帰属させるような特別規定を設けること、さらには、法人著作の成立要件に何らかの特別規定を設ける等の必要性が指摘されている<sup>2)</sup>。ところで、ハリウッドの映画産業が復活したのは著作権重視の政策によるものと言われている。すなわち映画制作に関与したすべてのスタッフに映画上映時よりもとより、ビデオ化やキャラクター化、テレビ放映等その映画が利益を生み出すあらゆる局面において富が分配されるような仕組みを作り上げることによって、優秀な人材を世界中から確保することが可能となったそのシステムの要が著作権だという訳である。おかげで観客は、エンドマークの後、長大なクレジット（スタッフ名＝著作権を主張できる根拠となる）を眺めさせられることとなったのであるが。

現行の著作権法において、その著作物性が認められているマルチメディア関連のジャンルとしては、以下のものが挙げられる<sup>3)</sup>。

- ・データベースの著作物…データベースのうちで、その情報の選択又は体系的な構成によって創作性を有するもの。
- ・編集著作物…編集物でその素材の選択又は

配列によって創作性を有するもの。

- ・映画の著作物…映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含む。
- ・コンピュータ・プログラムの著作物…電子計算機を機能させて一の結果を得ることができるよう、これに対する指令を組み合わせたものとして表現したものであって、創作性を有するもの。

ただその権利内容については、従前の著作物とは同列に取り扱えない部分が生じている。例えば、頒布権（コピーを頒布する権利）と展示権（オリジナルを展示する権利）に関しては、一般的にこのような権利をマルチメディアについても付与する必要があるか、また付与するとすればその内容をどうすべきかという問題が生じている。これは、デジタル化されたデータについては、オリジナルとコピーの区別が全くつかないことから来る問題である。ここから新たに、美術作品等ビジュアル情報の「デジタル化権」(デジタル化そのものよりもその後の無限等価複製可能性に価値がある)なる現行著作権法上には規定されていない不思議な権利が生ずる訳である(著作権審議会マルチメディア小委員会 ワーキング・グループ検討経過報告1995年においては、「情報をデジタル化した者の権利」として検討がなされている)。なおデジタル情報の特質としては、このようにオリジナルと等質な複製を容易にするのみならず、CADソフトの「変形」コマンドのように、見かけ上の改変も非常に容易であることを指摘でき、一見した限りではオリジナルとの関連性が見い出せない場合すらある。こうなると著作権侵害の認定(どこまでを侵害とするか、どう見つけるか)をどうするかという根本的な問題を引き起こすこととなる。

### 3. 現行著作権法(1971年制定)の概要

まず現行著作権法の概要を確認した上で、別項にて特にマルチメディアに関連しどこが問題となって来たのかを再度詳しく検討する。

なお、我が国著作権法においては以下のような諸権利を包括している。

- ・著作権（著作物を創作した者に与えられる権利）
- ・著作財産権（複製権、上演権、放送権、上映権等）
- ・著作者人格権（公表権、氏名表示権、同一性保持権）
- ・著作隣接権（著作物を公衆に伝達する者に与えられる権利）

#### (1) 対象を限定列举（例示）

何が著作権の対象となるかは実は難しい問題である。著作権法第2条において著作物とは「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう」との定義がなされている。ただこの定義のみでは具体的にはわかり辛いので、条文中に例示として対象の項目を挙げている（第10条）。例示されていない項目については、対象かどうかも含めて訴訟（著作権侵害訴訟）に持ち込まなくては確認できない。米国の例ではあるが、アップル vs マイクロソフトで争われた GUI（Graphical User Interface）を巡る著作権侵害訴訟（1988年提訴，94年米国控訴審で結審）では、大方の予想を裏切って裁判所がアイコンは著作物ではないとして、マイクロソフト側の肩を持った。これは長期間の独占による開発停滞防止意図とともに、マイクロソフトの OS（Operating System）であるウィンドウズを普及させることが、米国の国益に適うとの政策的判断の賜であろう。我が国ではかつて、コンピュータ・ソフトウェアが著作権の保護対象か否か物議を醸し、著作権たり得るとの判例を重ねた上で法律を改正した経緯がある。これは、著作権法においては判例を積み重ねて、やがて保護対象が拡大されて行く判例法的性格が特に強く、法律は現実に対して常に後追いの宿命を持つという良い例である。

なお、著作権法第10条を字義通り単なる「例示」と読むか、「限定列举」と読むか学説は分かれるところであるが<sup>(註1)</sup>、上述した事情を考慮すれば実質的には限定列举と捉えることが妥当であろう。

#### 注1)

- ・例示との立場…コンピュータ・ソフトウェアの法的保護（村木隆一発明協会）P. 132

- ・限定列举との立場…実用法律事典10著作権（中川善之助 阿部浩二 第一法規）P. 109

#### (2) 無方式主義

著作権は著作物の創作と同時に自動的に発生し、出願登録等の手続は一切不要な無方式主義を取っている。これは明治32年旧著作権法制定時に、ベルヌ条約加盟を前提として採用したものである。なお、それ以前の版權条例（1877年制定）においては登録主義を採用していたが、これは出版者の利益を重視する出版所有権説（財産権的立場）に立脚した法律構成であったため（元来著作権は出版権から発達したため、現行法においても著作権の内容としては「複製権一まさに copyright である」をまず第一に挙げている）、ベルヌ条約にあっては、著作者の権利に眼を向ける著作者人格権説を全面的に打ち出しており、それに依拠した旧法も無方式主義を採用した訳である。ところで米国は、著作権局への複製物の提出と登録を要件とする方式主義を採用しており、いまだに財産権的立場を色濃く残している。何よりも、人格権の条項を著しく欠いており、著作隣接権に至っては全く保護していないのが、米国著作権法の特徴なのである。これは、著作者の権利保護を図ることによって「もって文化の発展に寄与する（著作権法第一条）」ことを目的とする我が国に比較し、米国法においては産業の発達を目論む産業立法的性格の強いことを意味している。ちなみに、我が国の工業所有権法はその目的を「産業の発達に寄与する（特許法第一条等）」としており、文化立法たる著作権法との明確な住み分けを宣言している。

#### (3) 権利期間

著作権の権利期間は、創作時点より創作者の死後50年まで（法人の場合は公表時点より50年）と極めて長期に及ぶ。これは法制定時に予定していた芸術作品だけを対象とするのであれば、また人格権的観点から見れば妥当なのかも知れないが（著作者人格権については保護期間に関する規定はなく、永久に存続すると解釈されている）、マルチメディアの保護はどちらかと言えば産業法的要素の強いものであり、マルチメディア産業の発達の観点からすると、長すぎる保護期間は却って阻害要因として働く危険性が高

い。なお、工業所有権法においては最長でも15年の保護期間設定となっている(特許15年, 実用新案6年, 意匠15年, 商標10年ただし商標権は更新可能)。

#### (4) 「偶然の一致」排除不可

著作権は知的財産権の一種である以上、排他独占的権利であり、著作権者に無断でその著作物を利用できない対世的効力を有している。ただし、世の中には第三者が偶然似たような事を思い付き創作するということが生じ得るが、著作権の場合はこの偶然の一致を排除できない。すなわち、著作権法下においては著作物はそれが独自に創作されたものである限り、たとえ同一のものが複数存在しようともそのすべてが保護を受けられることとなる。一方特許等の工業所有権法においては、いわゆる「先願主義」を採用しており、最先の出願人に限って登録を受ける権利を有することができ、登録されれば文字通り唯一無二の排他独占権を有することとなる。

#### (5) 侵害の事実立証責任(挙証責任)

著作権侵害訴訟においては侵害の事実(偶然の一致ではなく、模倣であること)を原告が立証しなくてはならないが、これは事実上不可能に近いので、実際には「アクセス可能性の立証」で足りるとされている。すなわち、「被告が原告の著作物に接する可能性のあったこと」を原告側が証明できれば良い訳である。これに対して工業所有権法の場合は、挙証責任の転換が用意されており、著作権法とは逆に被告側が権利侵害の事実がなかったことを証明しなくてはならない。

#### (6) 侵害行為における複製の概念

著作権侵害行為とは「無許諾で他人の著作物を正当な理由(著作権の制限規定内での利用等)なく利用する場合<sup>4)</sup>」を指す。そして、「ある者の行為が特定の著作物の利用といえるかどうかは、その行為の対象である著作物と利用された著作物との内容の比較において決定されるべき事実問題である<sup>5)</sup>」とされ、事実上裁判で争うこととなる。「複製」の概念は、法制定時においては文字通り同一のものをコピーするとの意味であったろうが、時代を経るに従って拡大解釈されるようになってきた。例えば「たいやきくん事件

(東京地裁1977年3月30日判決)」においては、テレビ番組に登場した「平面的な図(泳げ、たいやきくんの漫画)」を「立体的な造形物(縫いぐるみ)」に置き換えたものも、複製権を侵していると認定した。すなわち、「『複製』とは、同一又は別種の表現形式を以てすると否とを問わず、原著作物を有形的に再製することをいい、本件のように平面的表現形式(原画)を立体的表現形式(縫いぐるみ)に変じても、原著作物の再製とみられれば、その複製物は複製物なのである。」<sup>6)</sup>との判断が下された訳である。これは建築に限り「平面的表現形式(設計図)」と「立体的表現形式(建築物)」の間に侵害が生じ得るとの規定(著作権法第2条第1項15号のロ)を、概念的に拡大解釈したとも考えられる。このように、社会通念に従い「複製」の概念も変化し得るものではあるとしても、どこまでが「複製」なのかは裁判で争わない限りははっきりしないことが多い。その点、工業所有権法のうち意匠法においては、登録意匠と「同一又は類似」の意匠が権利範囲内であり、類似意匠登録制度の利用であらかじめどこまでが権利範囲かある程度明示できる仕組みとなっている。したがって、思いも寄らぬ方向から権利侵害で訴えられる危険性は、著作権法に比し、相対的に小さいといえる(米国のペンギンのイラストレーションの著作権者が、我が国のペンギンの縫いぐるみ業者を著作権法違反で訴えた事件が記憶に新しい)。

## 4. 著作権法の重要な改正

近年とりわけコンピュータの発達に伴って、著作物の概念が拡大傾向にある。著作権法におけるコンピュータ関連、マルチメディアがらみの重要な改正について紹介する。

### (1) コンピュータ・ソフトウェアの保護(1986年1月1日改正)

コンピュータ・ソフトウェアを保護するにあたり、著作権法と通産省の提案した特別法(特許権に近い案)のどちらがふさわしいか議論がなされたが、米国等の外圧もあり、結局著作権法に取り込むこととなった。これについては、米国等が著作権法でコンピュータ・ソフトウェアを保護していることによるいわゆるハーモナイゼーション(国際的調和)の観点からも妥当

なものとしたようであるが、同じ著作権とは言いながら、文化立法的性格の強い我が国と、産業立法的性格の強い米国とでは同列に論じられないはずであり、一考を要する問題であると考える。

改正内容としては著作権法に規定する保護対象に、「プログラム著作物」を追加したものであり、プログラム著作物にはソースプログラム、オブジェクトプログラム<sup>12)</sup>が含まれるとされる（オブジェクトプログラムを保護対象とすることについては著作権審議会第二委員会の報告書に見られるように、学説に異論がある）。

注2)

- ・ソースプログラム…プログラム言語で書かれた電子計算機に対する指令の組合せ
- ・オブジェクトプログラム…ソースプログラムを0.1の組合せである機械語に変換したもの

(2) インターネット等コンピュータ・ネットワークを対象（1998年1月1日改正）

インターネット等コンピュータ・ネットワークに関わる著作者の権利拡大を目的に、従来の放送の概念を拡大しインターネット等を取り込むための改正として「公衆送信権」「送信可能化権」<sup>13)</sup>を設定した。また、同時に著作物の「公表」時点を、「送信可能化」とした時点（例えばサーバーに著作物を記録した時点）とみなされることとなった。改正以前は「公衆に提示された場合を公表されたものとする」と規定されていたため、実際にアクセスがあった時点で公表されたことになるはずだが、現実問題としてそれを特定することは非常に困難であった。

注3)

- ・公衆送信…従来の放送、有線放送に自動公衆送信を追加
- ・自動公衆送信…ホームページ等公衆のアクセスに応じ自動的に著作物を送信（インタラクティブ=双方向性的な送信）
- ・送信可能化…ホームページのサーバーへ著作物を記録する等著作物をユーザーのパソコンからアクセスできる状態にすること

## 5. 著作権法と周辺法との比較

同じ無体財産権法の枠組み内にある工業所有権法、不正競争防止法、半導体チップ法につい

て、著作権法との立法思想の相違を中心に比較する。

(1) 工業所有権法

著作権法はその保護規定の原理が、旧訳聖書の出エジプト記に現われる十戒の一つ「汝、盗むなかれ」に由来するとの記述が英国判例に見られるという<sup>14)</sup>。またその保護対象は、アイデア（内容）ではなく、あくまでも著作物のオリジナリティー（原典かどうか、思想の外面的表現形式）である。これに対して商標法を除く工業所有権には、産業を発達育成するために一定の保護期間中は権利者に独占権として利益を与えるが、これは広い目で見れば産業立法の大原則である独占禁止の例外規定にあたり、保護期間経過後は公共の財産として自由に使用させ、次の技術発展を促すとの思想が内包されている。したがって、出願しないで公表した発明等のアイデアは第三者の自由な利用可能を前提としており「汝、盗むなかれ」との道德律は適用されない。

① 特許・実用新案法

特許・実用新案法において保護する「発明」は、産業活動の結果生まれた産業上利用できる新規のアイデアである。したがって、表現形式がどう変わろうともその「内容」が基本的、実質的に同一であれば、同一のアイデアとみなされる。

コンピュータ・ソフトウェアに関しては、ソフトウェア・パッケージを「物」として認め、記憶媒体への書き込みを条件にプログラム自体を発明と認めることによりソフトウェア特許を登録している。

② 意匠法

意匠法と著作権法はいわゆる「応用美術」をどちらで保護すべきかで長い間確執を続けてきたが、最近新たにコンピュータのアイコンが問題となってきた。前述したように米国においては「アイコンは著作物ではない」との判決が出された訳であるが、さりとて意匠（米国では、design patent）であるとの明確な指針も出されてはいない。米国特許商標庁の審査基準案では、アイコンを意匠と認める方向での案が出されているが、まだ現実にアイコンを登録したとのニュースは流れていない。また、我が国意匠法は

1999年1月1日に現行法制定以来40年ぶりという大幅な改正が行われる予定であるが、その中にアイコン保護を特には謳っていない。ただ、部分意匠保護の項目による保護の可能性はあるので、今後公表される予定の新審査基準に注目したい<sup>註4)</sup>。

注4)

改正意匠法(1999年1月1日施行予定)の概要

- ・創作容易性水準の引き上げ…公知意匠に基づき容易に創作できる意匠排除
- ・部分意匠保護…独創的な特徴ある「部分意匠(物品の部分に係る形態)」の保護を容認する。もし、ここにアイコンを当てはめることが可能であれば、ディスプレイ全体を点線で示し、画面枠内にアイコンを表示すれば良いこととなろう。
- ・先願意匠の一部と同一又は類似の後願意匠の保護除外…部分意匠保護を容認した以上、先願意匠の一部と同一又は類似の意匠は保護されない。
- ・類似意匠制度の廃止、関連意匠制度の創設…法解釈・運用にブレのあった類似意匠制度を廃止し、新たに関連意匠制度を設ける。
- ・システムデザイン等の適切な保護…複数の物品が集合して、一つの意匠を構成しているシステムデザイン等を保護対象に加える。
- ・機能のみに基づく意匠の保護除外…機能的考慮のみに基づく形態は、特許・実用新案の範疇であり、意匠法では保護しないこととする。
- ・拒絶確定出願の先願の地位見直し…拒絶の確定した出願については、始めから出願がなかったものとみなすことに改める。

### ③ 商標法

同じ工業所有権法の枠組みにありながら、商標法はその目的として「産業の発達」に加え「業務上の信用維持」と「需要者の利益保護」を謳っており、明らかに競争秩序維持の観点から制定されていることがわかる。したがって、著作権法はもとより、他の工業所有権法にも強く認められる創作者保護の視点は、商標法には基本的に存在しない。

### (2) 不正競争防止法

法に規定する不正競争行為に対して、法の下で保護される地位を有する者は、差止請求権、損害賠償請求権を有するとした不正競争防止法は、商標法と同じく競争秩序維持を目的とする

法である。いわゆる「権利」を保護するものではなく、いわば行政処分的行為による不法行為の排除を目的とするものである。不正競争防止法に規定する不法行為すなわち不正競争の内容としては、以下のものが挙げられる。

- ① 周知商品表示
- ② 著名なブランド、マーク等の使用
- ③ 商品形態の模倣
- ④ 営業秘密(ノウハウ、トレードシークレット)の不正入手
- ⑤ 商品、サービスに関する不当表示

### (3) 半導体集積回路法

正式には「半導体集積回路の回路配置に関する法律」であり、半導体チップ製品を登録・保護する(通産省の管轄)。一定の要件を具備していれば設定登録(権利期間は10年)されるが、独自創作にはその権利が及ばないなど「特許法」と「著作権法」との中間に存在するような法律である。ただし、「国民経済の健全な発展に寄与することを目的とする(第1条)」と謳っているように、明らかに産業立法である。

## 6. 現行著作権法の問題点 (マルチメディア時代を迎えて)

以上見てきたように、著作権法は原則として文学、美術、音楽といったジャンル毎に権利が発生するものであるが、情報のデジタル化により可能となったコンピュータによる全情報(文字、映像、音響等)の統合制御を目指すマルチメディアになじみやすく、加えて何よりも文化立法である同法により産業政策的に極めて重要な位置にあるマルチメディアを保護することの不自然さが次第にクローズアップされてきた。また、著作権法で保護するのはあくまでも表現形式であって、その背後に隠されたアイデアではないという極めて大きな特質もマルチメディア保護にとってはマイナス要因となろう。

ここで一部繰り返しになるかもしれないが、マルチメディア時代を迎えて浮かび上がってきた現行著作権法の抱える問題点を整理しておきたい。

### (1) 利用者にとっての問題点

・創作者特定の可能性増大…マルチメディアにおいては、多数の関与により作品が成立し

ていることが普通であるが、創作者をいちいち明示してあることはまれである。かりに明示するとすれば膨大な量となり、特にインターネット上での通信等では非現実的であろう。したがって、その一部を利用したい場合等にだれに許諾を求めれば良いのか不明な場合が多い。また、複数の権利者が存在する場合等特に使用権設定事務手続の複雑さがついて回ることとなり、結局利用をあきらめるか、著作権法違反を承知で利用するかの両極端な行為を招来する原因となっている。

- ・長すぎる権利期間…創作時点に発生し創作者の死後50年存続するという権利期間は、芸術作品においては適切であったとしても、産業政策的観点からすればいかにも長すぎ、利用者の意欲をそぐものであり、産業の発展に対して阻害要因として働く危険性が高い。

- ・莫大な損害賠償金…著作権法違反の民事訴訟において、特に米国発の場合顕著であるが、損害賠償金の請求額が莫大であり、敗訴したら経営に悪影響を及ぼすほどになっている。この裏には米国において知的財産権重視の政策が取られ、額に汗する「物」の製造よりも、スマートな権利関係による収入を尊重する傾向が訴訟増加に拍車をかけている現実がある。この傾向はプロパテントの時代との掛しの下、我が国にも飛び火しつつある。

- ・重い刑罰…著作権法違反は民事に加えて刑事でも争うことができ、有罪となれば懲役3年以下又は罰金300万円以下の重い刑罰が科せられることとなっている。

## (2) 創作者（著作権者）にとっての問題点

- ・権利侵害特定の困難さ…膨大な情報流通量を誇るマルチメディア、殊にインターネット上の情報にあっては、そのすべてに目を通し著作権違反がなされていないかをチェックすることは事実上不可能である。また、取り込んだ画像を見かけ上似ても似つかぬ別の画像に変形することを極めて容易に行える改変ソフトの普及を鑑みると、権利侵害特定の困難さは更に上昇する。

- ・権利管理の煩雑さ…日本音楽著作権協会のように、著作権管理を一手に引き受けている団体があれば別だが、個人で利用契約等の著作権

管理を行うことはかなり複雑である。しかも、マルチメディアのように権利関係が錯綜している場合は、内部調整の複雑さまでがついて回る。

- ・挙証責任の存在…権利侵害の事実を証明するのは、原告側すなわち創作者側にある訳だが、被告のアクセス可能性の実証や、対象となる創作物が複製の範囲内にあることの妥当性ある説明は（特に改変ソフトの普及ともあいまって）なかなか困難である。

## (3) バランスの喪失

そもそも著作権自体が、創作意欲の源泉であると同時に情報の自由な流通の疎外要因でもあるとの二面性を抱えており、そのきわどいバランスの上に成立している訳であるが、コンピュータの登場・普及を契機に、近年それが崩れつつある。また力関係という観点から考察すると、「利用者と創作者」、「組織と個人」、「国家と国家」の各間にも著しい不均衡が生じつつあり、著作権を巡る問題を大きくしている。以下その内容について検証してゆく。

- ・利用者と創作者間の利益調整…著作権料は創作者に利益をもたらすのみならず、それを支払うことによりその創作物を利用することを許された利用者が新たな利益を生み出し、その一部を創作者に還元することで新たな創作意欲を呼び起こし、という良い循環の呼び水の働きをなすものである。したがって、その算定に当たっては両者の利益を調整するような、バランス感覚が求められる。ところがデジタルコピーによる無限等価複製可能性が、それ自体は一方的に利用者に有利に見えるがために、創作者側に「利用＝複製」に対する臆病とも言える慎重な姿勢を取らせることとなり、例えば著作権料の高騰という事態を招き、結果として正規な著作権の流通抑制という創作者、利用者双方にとって望ましくない状況が生まれつつある。加えてインターネットの普及に伴い、著作権意識の全くない素人利用者による権利侵害の野放し状態が一般化するにつれ、創作者側からすれば無法地帯とでも形容したい状況が現出している。そこで米国では違法コピーの摘発を請け負う商売が成立し始めているが、この傾向がそのまま我が国に流入すると、「違法コピー天国日本」のことで、格好の草刈り場と化す恐れがある。当然ながら、

著作権の正しい理解なくしてはインターネットの普及は有り得ない。無知に由来する利用者による無制限な利用（侵害）も問題であるが、ヒステリックに権利侵害を叫び情報流通を疎外する創作者も、自分の首を自分で絞める結果に陥る危険性大である。

・利用者と創作者双方にとっての権利管理…インターネットの普及に伴い、利用者も創作者も爆発的に増大した訳であるが、旧来の独占的に著作物を頒布する利用者（出版社等）に対して権利行使する仕組みから、万人が著作物をダイレクトに世界中に頒布可能（逆に言えば、世界中のものを利用可能）となった時代にふさわしい仕組みに変更する必要がある。例えば、個人個人が個別に権利設定のマネージメント等に対応することは利用者、創作者双方にとって事実上不可能に近いことから、いわゆる権利管理機構の設置を挙げることができる。我が国では、音楽の領域が一步先を行っており、参考になろう。日本音楽著作権協会を擁する音楽関係者にとっては、協会に加盟し、著作権管理を委託すれば済んでいた訳である。ただし、複製音楽市場の巨大産業化（レコード、カラオケ、デジタル音楽放送）に伴い、その利益配分の正当性に疑問が投げかけられたり、協会役員の報酬の高額さが取り沙汰されたりして、権利管理の独占による問題点も明らかになりつつあり、検討を迫られていることも付記せねばならない。また、ハード面ではデジタル録音機に組み込まれた SCMS（Serial Copy Management System）によるコピー回数（世代数）の制御機能や、録音機自体に掛けられた賦課金による創作者側への還元等も一考に値しよう。

・組織と個人の「権利管理能力」の相違…先の権利管理機構の例にも見られるように、個人的な権利管理能力には限界があるため、組織に頼らざるを得ない面があるが、その場合、ともすると個人が弱い立場に置かれがちである。端的な例では、著作権料の取り分をどのように決めるか、加盟費用をいくりに設定するか等、個人よりも組織の論理が優先されそうである。また、権利管理機構を離れて個人と組織（例えば企業）とを比較しても、権利管理能力には差があるため、権利侵害に対する対応ぶり一つとっ

ても同列には論じ得ないであろう。これは本質的には昔から存在する問題であるが、情報のデジタル化により様々な業界に個人で簡単に参入できるようになった現在（例えば DTP の隆盛ぶり）、個人対組織の軋轢はますます増大するものと考えられる。

ところでパソコンにしろインターネットにしろ、国家あるいは大企業による情報の独占に風穴を開ける市民運動の側面も持っていたはずであるが（当初インターネット上の情報には著作権は存在せず、だれもが自由に使えることが最大のメリットであり、商売の気の排除がむしろ当然であった）、急激な普及とそれが商売に結び付けられたことにより（米国ゴア副大統領の情報スーパーハイウェイ構想はその最たるもの）、その理念がどこかに追いやられてしまったような気がしてならない。また、デジタル情報の流通に対して商売の道具としての性格を強く打ち出す以上、その権利行使においては人格権的性格の根拠は薄弱となり、文化政策よりもむしろ、経済政策の対象として考えなくてはならない。純粋な経済活動の成果物を、人格権的性格の強い権利として保護しようとするところに大きな矛盾がある。米国著作権法には、人格権的条項がほとんど存在しないことを想起されたい。

・国家間の情報量格差…新聞報道によれば、EU はデータベース権なるものを確立しようと画策しているようである。本来創作の余地のない事実情報のみをまとめたに過ぎないデータベースは、著作権の対象たりえないというのが国際的にも常識であったはずである。それをこの期に及んで何故権利化しようとするのかと言えば、情報大国米国に対抗する為である。すなわち、「情報量の多さが情報支配の鍵」と言われる中、インターネット普及による利益誘導を国是とする米国による情報の一国支配を阻止しようとの思惑が働いている訳である。しかし、相手国がデータベースを保護しない場合は、その国のデータベースを自国内においても保護しない「相互主義」を EU が打ち出したため、国益を重んじる米国もデータベースの権利化に動き出した模様だ（1998年8月2日朝日新聞「コピーが危ないー米国著作権論争ー4」）。このように、ハーモナイゼーションの名の下に、保護対象を



増やし、厳しい基準に合わせざるを得ない傾向が最近特に顕著であり、結果として情報流通に掛かる費用が高む構造となっている。これでは貧富の差がそのまま情報量の差となってしまう悪循環を生みかねない。これもまた、本来目指していたはずの万人に平等に情報を提供しようとのインターネットの理念と大きく矛盾する。それどころか、正反対の結果と言っても過言ではない。

## 7. 解決策

上述した問題点のいくつかを解消するために、大きなヒントを与えてくれるのが、4.(1)で触れた通産省提案のソフトウェア保護法であり、5.(3)の半導体集積回路法である。すなわち産業立法的保護法による実態に見合った適切な権利保護を図ることが第一であり、補完的に権利集中管理機構の設置で権利侵害を始め権利管理に対処する方向が現実的であろう。もちろんそれで全ての問題点の解消が図られるはずもないが、少なくとも解決への足掛りにはなるはずである。なお将来的には、知的財産権を一括して監督する知的財産権庁の設立を図り、ソフトウェア保護における文化庁と通産省の対立に見られるような縦割行政による弊害をなくさなくては、知的財産権を国益追及の道具にし始めた米国等の動きに遅滞なく反応することは困難となる。

(1) 通産省案 ソフトウェア保護法(=プログラム権法)の再評価

1983年12月通産省産業構造審議会情報産業部会発表「ソフトウェアの法的保護の確立をめざして」におけるプログラム権法(仮称)の内容は、以下の通りである。

### ① 立法目的

プログラムの保護及び利用を図り、プログラムの開発、流通、利用を促進することにより、産業経済の発展に寄与する。

### ② 保護客体

プログラム(ソース・プログラム、オブジェクト・プログラム)。

### ③ 権利の内容

- i) 使用权, 改変権, 複製権, 貸与権
- ii) 人格権に関する規定は設けない

### ④ 権利の発生

創作により権利は発生する。

### ⑤ 権利期間

15年程度。

### ⑥ 登録及び寄託

- i) 形式審査による登録制度
- ii) 登録時にプログラムを寄託
- iii) 登録されたプログラムはその機能の概要を公示

### ⑦ ユーザー保護規定

ユーザー保護を図るため、販売するプログラムに内容表示を義務付ける。

### ⑧ 裁定制度

必要な場合は適正な対価と一定の条件のもとで裁定により、当該プログラムの使用、複製等可能。

### ⑨ 権利侵害に対する措置

差止請求, 信用回復措置, 損害額推定, 刑事罰規定。

### ⑩ 紛争の処理

- i) 斡旋, 調停, 仲裁, 判定制度の設置
- ii) プログラム審査員による紛争処理

この案は通産省が計画しただけあって、特許制度をかなり参考にしていることが伺われるが、創作と同時に権利発生等の考え方に著作権的要素も見られる。産業活動の成果物たるコンピュータプログラムを保護するには、以下に比較する通り①立法目的, ②保護期間, ③権利内容の主要な点において、既存の著作権法に優っており、外圧等の要因はあったにせよ、その後の世界情勢(知的財産権を利用した米国における貿易環境の優位性の傾向)を見るにつけ、通産省案が敗退したことは悔やまれる。

### ① 立法目的

通産省案…産業経済の発展  
著作権法…文化の発展(目的のミスマッチ)

### ② 保護期間

通産省案…15年程度  
著作権法…創作者の死後50年(長すぎる保護期間)

### ③ 権利内容

通産省案…人格権認めず  
著作権法…人格権原則認める(プログラムには馴染まず)

## (2) 産業立法的要素の強化

現行著作権法は、新しいジャンルが生まれる度に法律改正を行い取り込み続けた結果、例えば人格権のように、全てのジャンルに共通させなくてよい条項まで関与させる不具合を生じている。また、明らかにおかしいと想定できる場合には、上記不具合を防ぐための例外規定を設置しているが、あまりにも多すぎて、非常に分かりにくい法律となってしまった。今後マルチメディア関連の保護法を制定するに当たっては、日進月歩の技術の進展を鑑み、開発意欲の減退を防止する意味でも保護期間は短く、情報のスムーズな流通を図る必要から人格権よりも財産権に重きを置き、できれば表現形式の裏にあるアイデア保護を可能とする産業立法的要素を重視した特別法を制定すべきであろう。ただ、アイデア保護まで踏み込むと実体審査を要する等行政経済上負担が増し、費用対効果の点で非現実的に過ぎるかもしれない。

## (3) マルチメディア著作権集中管理機構の設置

膨大な流通量を誇るマルチメディア関連の情報権利面を管理することは、創作する側も利用する側も個人レベルでは、もはや不可能に近い状況になっている。例えば、創作者側は権利侵害の事実を特定することが極めて困難になりつつある。利用者側にとっても、利用したい素材の検索、当該素材の権利者の特定、権利者との交渉（利用料金の算定、権利者が複数いる場合等の分配方法、納金方法、納金時期等）、権利者が見つからない場合の措置、条件不一致の場合の再交渉等解決しなくてはならない問題が山積している。こうした現状を打破するには、両者の間に立ち仲を取り持つ著作権集中管理機構の設置が有効であろう。それも、一極集中的な独占管理の弊害を除去するためにも、複数の機構を競争させ、そのサービス等を考慮し、費用対効果を押し量り、自由に選択可能とすることが産業全体の健全な発展の観点からも望ましい。

## 8. おわりに

最初に例に挙げた「キュービー」事件は提訴されたばかりで結審は随分先のこととなりそうであるが（あるいは示談等で当事者間で解決が図られるのかも知れない）、おそらく、原告のね

らいは訴訟それ自体にあるというよりも「キュービー」のイラストの認知及びそれに伴う商業的機会の獲得にあるのであって、その目的は今回の大々的な報道により達せられたと言えるのではなかろうか。また、ディズニーのアニメ映画「ライオン・キング」が巻き起こした手塚治虫の「ジャングル大帝」に対する著作権侵害疑惑騒動のさなかに、手塚プロダクション側の取った鷹揚な態度（「ジャングル大帝」が「ライオン・キング」に影響を与えたとすれば、手塚にとっても大変光栄なことだと思う云々）とディズニー社を始めとする米国側の執拗な権利侵害追及への姿勢を比較してみると、やはり紋谷教授のいう「民族性」の相違に負う部分が大きいかも知れないという気が強くしてくる。ただし、インターネット時代を迎えいやが応でも「国際社会」と向き合わざるを得ない現代日本人にとって、あまりに一方向的に不利な状況に置かれかねない法的環境は「民族性」にかかわらず早急に改善が望まれるところである（1998年6月24日特許庁作成の「21世紀の弁理士制度のあり方を考える懇談会」参考資料によれば、我が国の企業が外国企業から知的財産権侵害のかどで訴えられた訴訟件数は、逆に訴えた訴訟件数の3.7倍にも上る）。

規制緩和の号令の下に金融界のビッグバンが混乱のうちに開始されたが、司法の場においても外国弁護士の国内活動の許可等に見られるようなドラスティックな変化が訪れようとしている。米国の訴訟件数の多さは弁護士の数に起因するとはよく言われるところであるが、我が国に流入してくる弁護士により（国民性のいかんにかかわらず）訴訟頻発といった事態となるのであろうか。おりしも、司法改革による司法試験合格者枠の拡大の後を追うように、弁理士試験の合格者数の増加を特許庁も検討し始めたが、そのような事態を見込んでの対策の一貫なのかも知れない。

## 文 献

- 1) 2) 3) 著作権審議会：マルチメディア小委員会第一次報告書，1991。
- 4) 著作権法令研究会編：著作権法入門（第一版），著作権情報センター，p. 54，1992。

- 5) 中川善之助, 阿部浩二: 実用法律事典10著作権, 第一法規, p. 300, 1973.
- 6) 著作権判例研究会編: 最新著作権関係判例集
- 1, ぎょうせい, p. 715, 1991.
- 7) 中川善之助, 阿部浩二: 実用法律事典10著作権, 第一法規, p. 21, 1973.

